

DÉFI "KID MIND"

Le défi « *Kid Mind* » est une adaptation du célèbre jeu de réflexion et de déduction « *Master Mind* ». Il vise à développer les **compétences logico-mathématiques** des élèves.

BUT

Le défi consiste à **percer un code constitué de 3 ou 4 pions de couleurs différentes**. Il a été décliné en **9 niveaux** pour être accessible à tous les élèves de l'école primaire.

INDICES

Deux types d'indices ont été laissés pour permettre aux élèves de percer les codes. Ainsi, pour chaque niveau :

- **les couleurs possibles des pions** constituant le code ont été indiquées dans un encadré situé en haut à droite. Il est ici bien spécifié qu'il n'y a pas de trou ou de pion blanc dans le code.
- **Un ou plusieurs essais** ont déjà été proposés et ont été « **corrigés** » avec le code suivant :

- o Niveaux 1 à 7



Le pion situé à cet endroit est de la bonne couleur.



Il y a un pion de cette couleur mais placé ailleurs dans le code.



Il n'y a pas de pion de cette couleur dans le code.

- o Niveaux 8 et 9



Il y a un pion de la bonne couleur et situé à bon endroit.



Il y a un pion de la bonne couleur mais placé ailleurs dans le code.



Il y a un pion d'une couleur absente dans le code.

VARIABLES POSSIBLES DE DIFFERENCIATION

- ✓ **Les joueurs** : on peut faire varier **le nombre de joueurs en coopération** face à un même défi :
 - o Certains élèves peuvent être seuls
 - o alors que d'autres peuvent se regrouper pour trouver ensemble la ou les solution(s).
- ✓ **Le code** :
 - o **Le nombre de pions** : ici, il y en a 3 ou 4 mais cela peut être modifié.
 - o **Le nombre de couleurs** : il peut y avoir autant de couleurs possibles que de pions dans le code (cas des niveaux 1, 2, 3, 4 et 8) mais il peut également y en avoir plus (cas des niveaux 5, 6, 7 et 9).
- ✓ **Les indices** : il est possible de donner plus ou moins d'indices pour résoudre les défis, en jouant sur :
 - o **Le nombre d'essais « corrigés »** : il est possible d'en ajouter pour réduire la difficulté.
 - o **La « correction »** : elle peut être donnée pion par pion (N1 à 7) ou globalement (N8 et 9).
- ✓ **Les solutions** : on peut faire varier **le nombre de solutions possibles et attendues** :
 - o La seule solution possible est attendue.
 - o Une partie seulement des solutions possibles (1 ou plusieurs) est attendue.
 - o Toutes les solutions possibles sont attendues.

Au-delà des 9 niveaux proposés, la possibilité est laissée aux enseignants d'en créer d'autres avec la version modifiable du support.

PRECONISATIONS

- ❖ **Plastifier les supports** proposés et demander aux élèves de jouer avec des pions de couleurs.
- ❖ Avant d'engager les élèves en autonomie sur les défis, proposer leur de **résoudre collectivement un ou plusieurs défis « faciles »** pour que tous s'approprient pleinement la situation.
→ Une version modifiable du support est disponible à cet effet, notamment pour une utilisation avec un vidéoprojecteur/VPI/TBI...
- ❖ **Garder les traces des solutions et des raisonnements** de chaque élève pour chaque énigme pour :
 - permettre aux élèves d'y revenir si nécessaire en cours de partie ;
 - les partager ensuite avec le groupe (pairs et enseignant).
- ❖ Quand 2 solutions possibles sont attendues, conseiller aux élèves **les chercher l'une après l'autre**.

SOLUTIONS

Niveau 1



Niveau 2



Niveau 3



Niveau 4



Niveau 5



Niveau 6



Niveau 7



Niveau 8



Niveau 9

